



**KEJOHANAN SUKAN STAF
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA
PERATURAN PING - PONG**



1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang **International Table Tennis Faderation (ITTF)** yang terbaru.
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan- peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKUM.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan AM SUKUM adalah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Seorang pemain **DIBENARKAN** mendaftar dan bermain dalam **DUA (2)** acara iaitu acara berpasukan dan individu sahaja.
- 2.2 Setiap Kontingen dibenarkan mendaftar **SATU (1)** pasukan sahaja di dalam kategori berpasukan dan **SATU (1)** pasukan sahaja dalam kategori individu.
- 2.3 Bagi kategori individu, seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam **SATU (1)** acara sahaja.

3. PASUKAN & MASA BERMAIN

- 3.1 Sistem Perkiraan Mata adalah mengikut sistem perkiraan yang telah diluluskan oleh ITTF dan diguna pakai masa kini iaitu 11 mata bagi setiap set. Bagi pusingan awal sehingga perlawanan akhir, permainan akan dijalankan berdasarkan 'Best of Five (5) Set'.

4. PAKAIAN/ALATAN

- 4.1 Bola rasmi kejohanan akan disediakan oleh penganjur.
- 4.2 Pemain-pemain tidak dibenarkan memakai pakaian yang sama dengan warna bola (putih) dan setiap pasukan hendaklah berpakaian seragam selain warna putih.

5. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Peraturan AM 12.0.

6. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Sila rujuk Peraturan AM 15.0.

7. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

7.1 Cara memutuskan kumpulan:

Menang	-	2 mata
Kalah	-	0 mata

7.1.1 Jika terdapat 2 pasukan yang mendapat jumlah mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

7.1.2 Jika terdapat 3 atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:

7.1.2.1 Pasukan yang memenangi perlawanan terbanyak dikira menang.

7.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan permainan (set) terbanyak dikira menang.

7.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan permainan dikira menang.

7.1.2.4 Jika masih seri juga, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

8. KELEWATAN

Sila rujuk Peraturan AM 14.0.

9. ACARA/KATEGORI YANG DIPERTANDINGKAN

9.1 Kategori yang dipertandingkan

9.1.1 Kategori Berpasukan Campuran (Susunan perlawanan seperti dibawah)

9.1.1.1 Perseorangan Lelaki

9.1.1.2 Beregu Lelaki Veteran

9.1.1.3 Beregu Lelaki

- 9.1.1.4 Beregu Wanita
- 9.1.1.5 Beregu Lelaki (1 Senior dan 1 Veteran)

9.1.2 Kategori Individu (1 penyertaan bagi setiap kategori)

- 9.1.2.1 Perseorangan Lelaki
- 9.1.2.2 Beregu Lelaki
- 9.1.2.3 Beregu Lelaki Veteran
- 9.1.2.4 Beregu Wanita

10. RINGKASAN PENYERTAAN

KATEGORI	PEMAIN	JURULATIH	PENGURUS PASUKAN	JUMLAH
Pemain Lelaki	9	1	1	14
Pemain Wanita	3			

11. RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
Berpasukan Campuran	1 (14)	1(14)	2(28)
Perseorangan Lelaki	1(1)	1(1)	2(2)
Beregu Lelaki	1(2)	1(2)	2(4)
Beregu Lelaki Veteran	1(2)	1(2)	2(4)
Beregu Wanita	1(2)	1(2)	2(4)
Jumlah	5	5	10